Mensile - Anno IV - N. 38

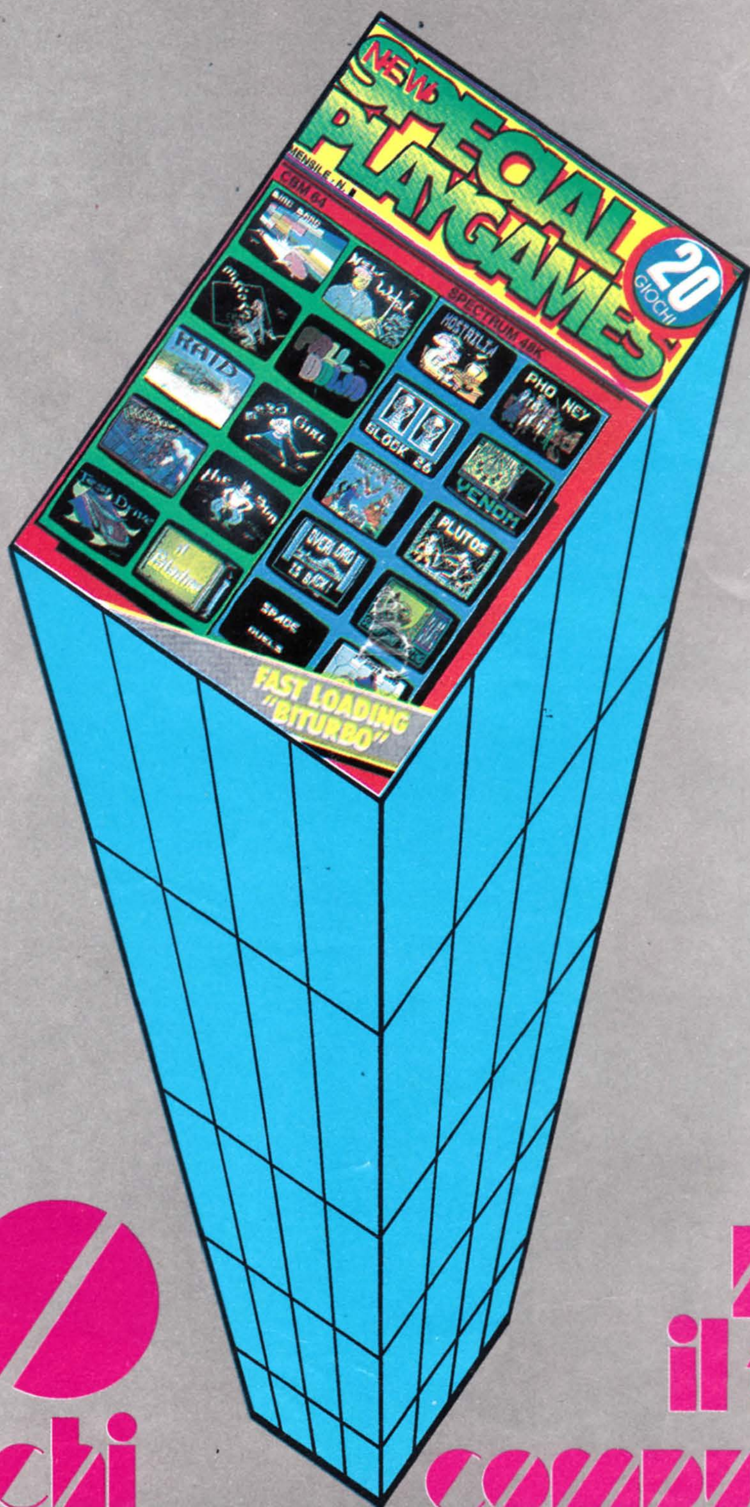
CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

1 FREE THE GIRL
2 KILL TO LIVE
3 MAY SAVE
4 SHEET
5 ON GREEN
6 SPARK OUT
7 MIG 3
8 LOOP
9 WOODEN SWORD
10 CAT AND MOUSE
11 WHO DARE
12 PAN
13 THE BOWL
14 BURNER
15 PUNISH
16 ADONIS
17 NEW YORK
18 F. 104
19 REPTILUS
20 GEAR
21 DUNGEON EXPLORER
22 TRANSFORMER
23 WILLOW
24 CROMAN
25 PIP POP
26 MR. BALL
27 IVANOVSKY
28 NARROW
29 BAT
30 ELFISH TREASURE

FAST LOADING "BITURBO"



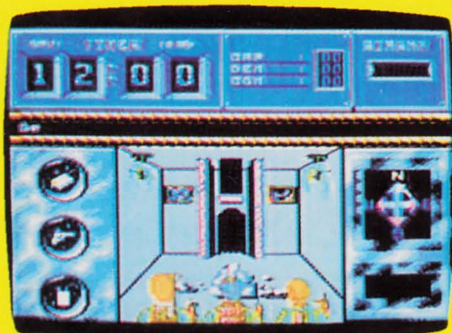
OGNI MESE NELLA TUA EDICOLA
NEW SPECIAL PLAYGAMES
20 GIOCHI
CBM 64
SPECTRUM 48K
FAST LOADING "BITURBO"
C B M
SPECTRUM
20 giochi
per il tuo computer

GUERRA O PACE?

Il dilemma è davvero ridicolo in quanto non può esistere neanche la più piccola esitazione nello scegliere la pace alla guerra. Non la pensano così i nostri recensori che per questo numero di Hit Parade hanno preparato una serie di articoli in cui le battaglie astrali si susseguono ai colpi mortali dei cannoni, dei laser e ai mezzi per superare gli ostacoli. Tutti momenti di tensione cui fa finalmente seguito una recensione pacifica, quella di un cowboy del ciberspazio nelle vesti di investigatore. Ma anche qui la ricerca lascia pochi spazi alla serafica pace.

HIT PARADE N. 38 - Periodico mensile - Ottobre 1989 - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III 70
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Tel. 02-8467545 - Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

FREE THE GIRL



L'ambasciata liberiana è stata attaccata da un gruppo di ribelli che hanno ucciso tutti gli abitanti saccheggiando le stanze. Fortunatamente la figlia dell'ambasciatore è riuscita a nascondersi a loro insaputa in una piccola stanza, mentre i ribelli hanno fatto pesanti richieste e se non verrano accontentati faranno saltare in aria l'ambasciata. È stata quindi chiamata una squadra speciale che dopo essere stata informata dell'accaduto dovrà cercare di trovare la ragazza, salvarla, poi potrà distruggere il gruppo di ribelli e liberare l'ambasciata. Potrai scegliere i 3 membri della squadra in base alle loro caratteristiche ma ne muoverai un membro alla volta, mentre il computer erà di conseguenza gli altri due. Abilità e za di riflessi saranno ciò che ti servirà per portare a buon fine il tuo compito.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	pausa
A	fine gioco
FUOCO	inizio gioco

KILL TO LIVE



Hai da poco terminato il tuo corso nel gruppo d'assalto specializzato nel risolvere casi di una certa difficoltà: una specie di SWAT. Nel quartiere dove sei stato assegnato è in corso una rivolta da parte di un gruppo di ribelli e tu hai ricevuto il compito di evitare che danneggino cose e nemmeno si permettano di spaventare o ferire i passanti. Salta sulle piattaforme, arrampicati sulle scale e colpisci i bidoni dell'immondizia nei quali i ribelli hanno nascosto viveri, bombe a mano, mitragliatrici, colpi speciali (più potenti per abbattere al primo colpo i nemici) e persino uno scudo di invulnerabilità, che però non ti salverà dai pali avvelenati. Segui il percorso indicato dalla freccia per raggiungere il quartier generale nemico.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	spara

MAY SAVE



Sei all'interno di un sottomarino e devi attivare una bomba per distruggerlo e poi fuggire. Per portare a termine il tuo piano dovrai digitare le seguenti istruzioni sul computer di bordo: STOP ENGINE - EMERGE. Per poi aprire le porte della stanza del reattore dovrai digitare OPEN DOOR sul terminale piú vicino. Una volta che avrai attivato la bomba dovrai far sapere ai tuoi amici che sei riuscito nel tuo scopo: TRANSMIT. Come ultimo comando dovrai dare OABERYAMD, dal terminale piú vicino alla porta di uscita. A questo punto fuggi. Per poter dare comandi al computer devi avere i codici di identificazione per il primo e il secondo quello del primo ufficiale, per il terzo quello del motorista. I codici possono essere rubati agli uomini dell'equipaggio, graduati, ma se ne manchi qualcuno, quello che ha piú potere di tutti è il pass del capitano. Ricorda che se non raggiungi la superficie in tempo, sei morto, se non mandi il messaggio anche. Stai perciò attento e difenditi strenuamente dai marinai che tenteranno di opportisi.

JOYSTICK PORTA 2

END	lascia terminale
Z	aziona arma a proiettili
X	aziona lanciafiamme
RUN/STOP	pausa
CTRL	fine gioco

SHEET



È un bel compito quello che ti è stato affidato. Lavori in una cartiera e da qualche tempo nel reparto "carta extra strong" accadono delle strane cose: i fogli vengono trovati rosicchiati ed alcuni persino scompaiono. È stato poi appurato che alcuni vermi dopo essersi divertiti a macchiare d'inchiostro i fogli, poi li divorano. Tu devi schiacciare i vermi prima che arrivino dall'altra parte del foglio e scolorire con la scolorina le strisce colorate, perché se un verme raggiunge una striscia disegnata corre più veloce. Dovrai cibarti delle cose che appaiono qua e là sul foglio, ma attento quando appare il dentista, tenterà di portarti dallo spazzolino, evitalo o perderai tempo. Attento anche a non finire la scolorina o sarà la fine.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	lascia scolorina

ON GREEN

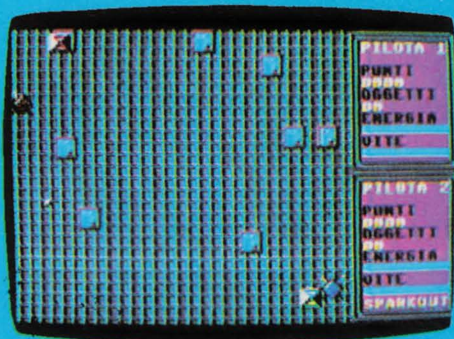


Anche da noi come nei paesi anglosassoni, ricchi di prati verdi e particolarmenti curati, il golf si sta diffondendo velocemente, come pure in Europa. Per meglio permettere ai nostri fedeli lettori di prepararsi ad una vera partita, ecco "on green". Partirete dalla buca n. 1 e selezionando per mezzo delle icone il tipo di mazza da usare, da quelle di legno per un tiro più forte a quelle di ferro per un tiro più preciso, scegliendo la direzione e la potenza del tiro, dopo aver osservato la velocità del vento, colpite la vostra palla cercando di raggiungere per prima cosa il green e naturalmente la buca. Per ben giocare è necessario un grande e assiduo allenamento e ricordate vince chi usa meno tiri per raggiungere la buca finale. Attenti però è anche facile perdere la palla se la lanciate troppo lontano o in acqua.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	scrolling
RUN/STOP	musica sì/no

SPARKOUT

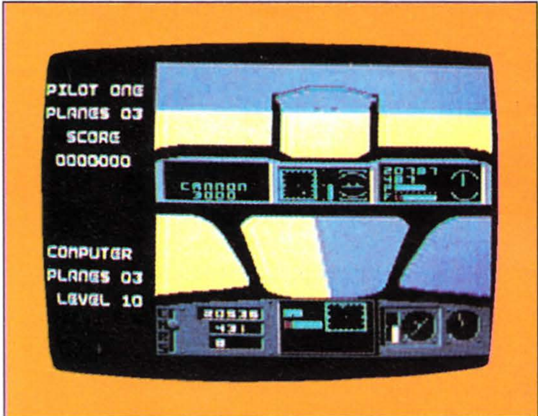


Nel sottosuolo di Base Luna, dove nelle immense aree di deposito vengono stivati i pericolosi contenitori di Zirlion si è innescata una pericolosa reazione a catena. Da una saturazione di materia è sfuggito uno psicospettro che a sua volta, urtando i contenitori genera per fissione altri pericolosi individui. Vagando senza meta nel deposito essi finiranno per costituire un grosso pericolo causando un indebolimento del campo di schermatura. Alla guida della tua navetta antiradiazioni dovrai abbattere tutte le pericolose creature evitandone il contatto con abili spostamenti e finte o per te sarà la fine in una nube in antimateria. Se troverai un compagno di avventura altrettanto coraggioso potrete combattere assieme evitando ovviamente di colpirvi a vicenda.

JOYSTICK PORTA 1/2

RUN/STOP	inizio gioco pausa

MIG 3

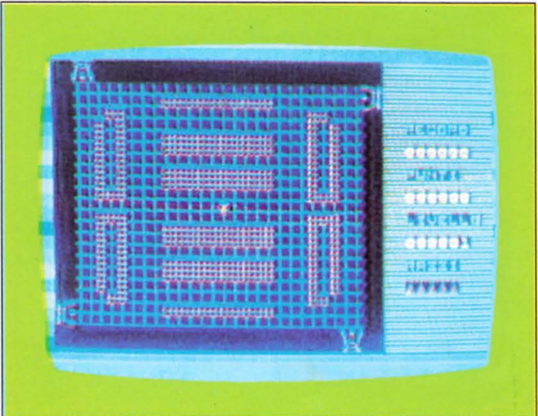


Questa meravigliosa avventura nei cieli è la rappresentazione di una sfida tra due velivoli di opposte fazioni nell'alto dei cieli. Entrambi gli aeroplani decollano nello stesso momento e i due piloti devono manovrare per riuscire ad arrivare in coda al velivolo nemico. Gli aeroplani sono armati con missili aria-aria e a seconda di quanto previsto prima dell'inizio del gioco saranno necessari da 1 a 3 colpi per abbattere l'avversario. Durante il volo potrete ricevere dal computer di bordo, naturalmente inglese, informazioni sullo stato del velivolo e ovviamente il che è piú importante informazioni sulla posizione del vostro avversario. Osservate anche il radar per individuare il vostro obiettivo.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	pausa
F1/F3/F5	informazioni computer

LOOP

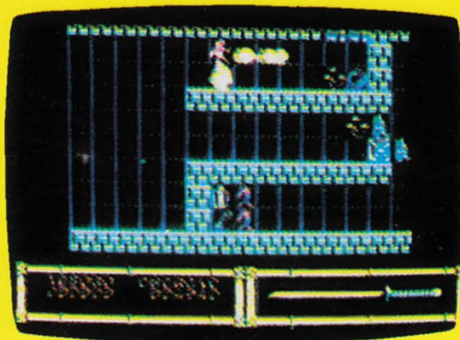


La centrale termonucleare di Pennysland è stata attaccata da un gruppo di ribelli che vogliono mettere in ginocchio, privando tutta la regione dell'energia vitale, le forze governative. I ribelli hanno poi sabotato alcune linee elettriche per impedire che la centrale possa riprendere in poco tempo il funzionamento. Muovendoti con il tuo veicolo appeso alla griglia energetica, devi tentare di ripristinare tutti i contatti danneggiati, ma attenzione i tuoi nemici sono in agguato e tenteranno di attaccarti per impedirti di portare a buon fine il tuo compito. Se avrai terminato un settore potrai passare a quello successivo un po' più difficile.

JOYSTICK PORTA 1

SPAZIO	inizio gioco pausa sì/no
I	su
Z	sinistra
X	destra
O	giù

WOODEN SWORD

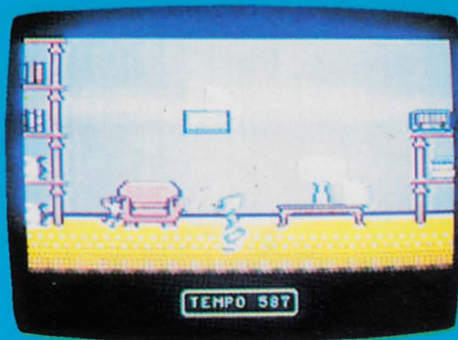


Sei un ninja allevato fin dalla tenera età al combattimento ed alla lotta per sopravvivere. Raggiunta un'età adulta hai deciso di gettarti nella mischia e abbandonata la tua casa sei andato per il mondo alla ricerca di gloria e, perchè no, di tesori. Nel corso della tua ultima avventura sei arrivato alla soglia di un labirinto e mosso dalla tua innata curiosità ti sei avventurato al suo interno. Qui hai trovato una quantità immensa di esseri spettrali che ti drenano energia. Raccogli tutto quanto pensi ti possa essere utile, chiavi per aprire stanze e casse del tesoro, pozioni magiche, armi e distruggi soprattutto i generatori di spettri che altrimenti continuano a moltiplicarsi, e cerca quindi di livello in livello la strada verso l'uscita.

JOYSTICK PORTA 1/2

1	1 giocatore
2	2 giocatori
3	seleziona controlli
4	password

CAT & MOUSE



Eccovi riproposta la classica storia del gatto e del topo. Il nostro amico topo deve raccattare i vari pezzi di formaggio che il dispettoso gatto, nel vano tentativo di acchiapparlo, ha disseminato per tutto l'appartamento. Mentre il nostro piccolo topolino, sta saltellando a destra e a manca tentando di proseguire nel suo intento, il gatto spiccherà poderosi balzi cercando di colpire la sua vittima, farla cadere a terra e di conseguenza divorarla. Ma il piccolo amico avrà l'intelligenza di escogitare ogni genere di espedienti per punire il gatto e costringerlo alla resa: dando scossoni a martelli, biglie che farà cadere contro il suo nemico il quale cadrà stecchito al suolo. Buon divertimento con i nostri pazzi amici.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

WHO DARE

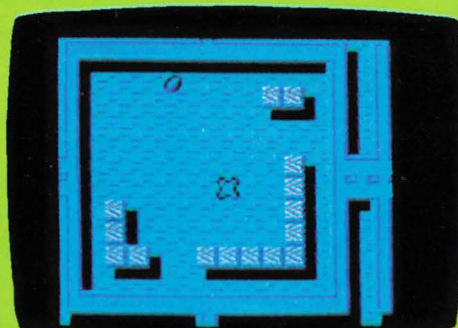


Spie governative hanno fatto sapere che nella base militare di Wang Sung, in Indonesia, sono nascosti segreti militari di vitale importanza per la vittoria degli alleati nella guerra che ormai dura da parecchi anni. L'unico modo per raggiungere la base segreta sarà quello di paracadutare un solo uomo dietro le linee nemiche, il quale armato di un mitragliatore, di bombe a mano e di ogni arma che riesce a rubare al nemico possa riuscire in questa difficile missione. Dovrai fare molta attenzione perché da solo dovrai guardarti dal nemico che appare da ogni parte: destra, sinistra, davanti e dietro e ognuno dei tuoi avversari ha il preciso compito di impedire la tua avanzata. Prontezza di riflessi e decisione saranno le uniche qualità in grado di farti riuscire nel tuo intento.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

PAN



Una prova di riflessi molto particolare è quella che hanno messo a punto gli esperti dell'accademia di West Point per meglio addestrare i propri allievi. Da questi corsi escono degli esperti piloti in grado di manovrare molti velivoli militari così come autoveicoli dei reparti speciali. Il cadetto si trova all'interno di una navetta e deve muoversi tra le pareti di uno schema prefissato per far rimbalzare una sfera destinata a distruggere alcuni mattoncini colorati. Alcuni mattoncini scompaiono al primo colpo, mentre altri devono essere colpiti più volte, altri ancora possono essere demoliti solo con la navetta. Usa tutte le tue capacità per superare la prova assegnatati.

JOYSTICK PORTA 2

F1	effetti sonori no
F3	effetti sonori sì
F5	per abbadonare
F7	pausa

THE BOWL

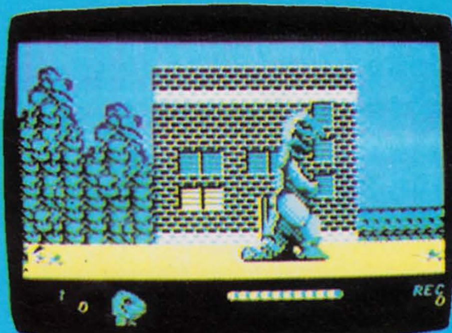


Ricordate la leggenda del mitico arciere svizzero noto a tutti e in tutto il mondo per la sua abilità nell'usare l'arco e le frecce, disposto anche a mirare una mela sulla testa del figlio? Sulla scia di quella leggenda il nostro avventuriero deve dare prova delle sue capacità con le frecce. Partite dal camminamento del castello e dovete difendervi da guardie armate del re, mentre cercate di afferrare le chiavi della prigione. Fate anche raccogliere al nostro eroe le frecce di scorta prima che rimanga senza armi. Prendete le scale e scendete infine al pianterreno, qui dovrete cercare il modo di entrare nel maniero dove finalmente troverete lo scopo della vostra avventura. Battetevi con tenacia e vedrete che riuscirete anche questa volta nel vostro intento.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

BURNER



Un mostro preistorico arrabbiato ed enormemente potente si aggira per lo stato del Kansas distruggendo tutto quanto si trova sul suo cammino. Questo essere è stato trovato ibernato e per un guasto ai sistemi di raffreddamento è riuscito a ritornare in vita. Purtroppo gli scienziati assieme al grande essere avevano trovato un uovo che si trova ora in un luogo differente, ma l'enorme bestione che di per sé sarebbe pacifico è fermamente intenzionato a trovare il suo uovo. A nulla valgono gli attacchi dele forze aeree e dell'esercito, che cercano disperatamente di arrestare il suo cammino. Se sarai abile nel guidarlo l'essere preistorico troverà il suo uovo e ebbe tornare alla normalità. Per difendersi o può anche usare la coda e divorare gli i che lo attaccano con il mitragliatore.

JOYSTICK PORTA 1/2

RUN/STOP	pausa
Q	su
P	destra
I	sinistra
Z	giù
SPAZIO	fuoco
F1	fine gioco
F3	n° giocatori
F5	joystick porta 1/2
F7	inizio gioco

MEN

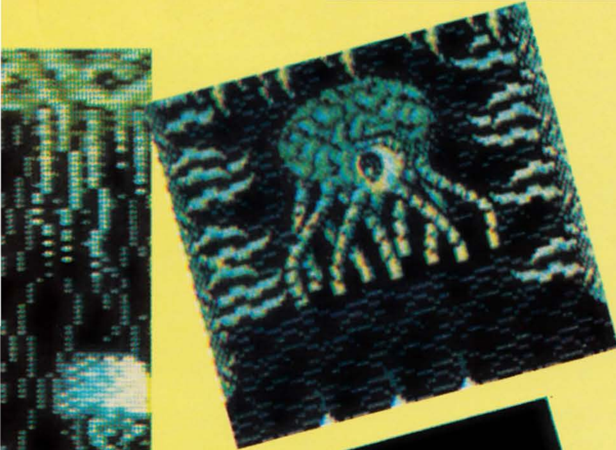
Poiché esistono veramente pochi shoot'em up a scorrimento orizzontale il mercato è veramente affamato di un gioco di qualità in questo formato. **Menace**, la prima pubblicazione della Psyclapse, la nuova etichetta della Psygnosis (ma dove li trovano questi nomi?) riesce almeno a dimostrare il livello delle capacità del 64 con i coin-op.
Draconia è un pianeta artificiale abitato da alcuni degli alieni più significativi dell'universo. Il loro terrorismo galattico deve essere ribloccato, e quale sarebbe il mezzo migliore per fermarli se non il far saltare il loro pianeta? (Per la Psygnosis non esistono le vie di mezzo). Una gigantesca lumaca spaziale ti porta nella sua bocca, un po' allo stile del cavallo di Troia, fin sul pianeta, disegnato spettacolosamente in modo da riempire quasi tutto lo schermo. Quando apre la sua bocca, tu ti spingi verso l'esterno (senza paura di torturare le sue tonsille durante il procedimento).
Il livello uno si apre con un paio di ondate di bolle che galleggiano verso di te. Colpisci tutte le bolle, com'era da supporre, e rimarrà indietro una icona. In partenza ti viene assegnato un bonus di 1000 punti, e più vol-

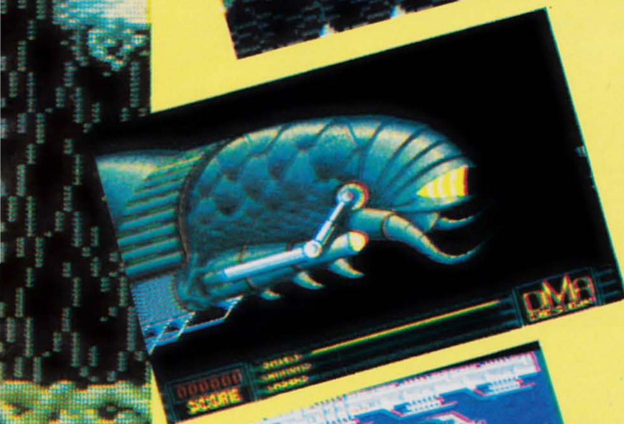


IACE

te la colpisci, più aumenta di valore. Per aumentare le forze della tua navicella hai a disposizione cannoni, laser, velocità e mezzi per superare gli ostacoli. Come sicurezza supplementare puoi raccogliere anche scudi protettivi e scudi completi.
Ogni livello ha il suo tema, e il primo ha un aspetto prettamente acquatico. Nel primo piano dello sfondo a due piani in scorrimento, delle creature tentacolate minacciano di distrarti dal tuo compito di combattere gli alieni.
Indipendentemente dal livello di abilità, gli alieni sono sempre dannosi. Alcuni galleggiano a caso per lo schermo, altri collaborano per formare un serpente ondeggiante di cellule pulsanti.
Avvicinandoti alla fine del livello, lo schermo si cancella per far apparire i buoni vecchi guardiani della fine del livello. Pur essendo statici, si difendono bene graffiando; uno dei migliori è lo scheletro preistorico, completo di cuore palpitante. Se dopo un breve periodo di tempo non hai ancora ucciso il mega alieno, il suo sbarramento di pallottole infuocate viene sostituito da mine a ritorno molto più veloci che sono altrettanto impossibili da evitare. I livelli successivi ti-









portano grafici quasi ancora più macabramente divertenti che comprendono crani incastrati fra gli arti di strane forme viventi ad espulsione.
Per aumentare le sensazioni del coin op c'è una opzione di continuazione del gioco alla fine di ogni giocata, che ti permette di far cominciare la giocata seguente dall'ultimo livello al quale sei arrivato. Questa caratteristica, insieme al basso livello di abilità richiesto, rendono **Menace** molto facile da giocare, anche se così puoi riuscire ad arrivare rapidamente alla fine per cui il suo interesse risulta limitato nel tempo. Puoi anche giocare nel livello più difficile senza l'opzione di continuazione del gioco, ma arriveresti alla fine per la strada più facile.
Anche se non c'è il nome del compositore della musica, la colonna sonora e gli effetti sono quasi identici a quelli di **Quadralien**, composti da David Whittaker. Sarebbe una cosa lodevole (o una riprovevole copiatura, a seconda del punto di vista) ma manca completamente di originalità.
Come puoi vedere i grafici sono veramente ai livelli più alti raggiunti dai precedenti giochi della Psygnosis. Quello che qui non puoi riuscire a vedere è la regolarità con la quale scorre lo sfondo e la fluida animazione delle figure. Per il momento **Menace** non ha rivali nel suo campo e mi lascia solo la possibilità di ordinarti di andare al più presto possibile a prendertene una copia. Molto raccomandato.



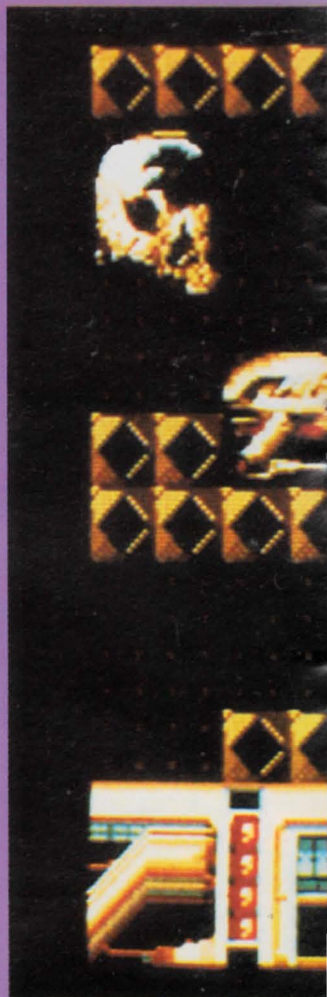
JUG

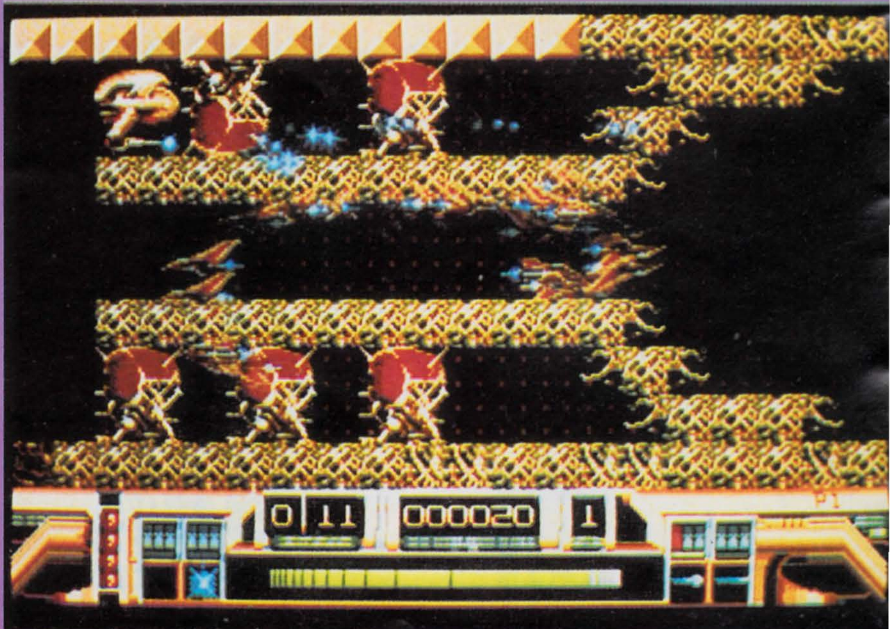
Immaginate di unire ai trabocchetti di un gioco "intelligente" come **Cybernoid** l'azione serrata, gli sprites ariosi e le musiche di un buon gioco avvventuroso ed ecco qui, grazie alla Microdeal, **Jug**. In questo caso, la missione impossibile sta nel penetrare nel nucleo di un pianeta vivente, Spiraeus, che si sta comportando stranamente, e distruggere il tumore che insidia il suo cervello e ne turba il funzionamento. Come in **Viaggio allucinante**, però, il pianeta possiede un sistema immunitario che subito comincia a darvi addosso...

Il gioco si svolge su un piano prevalentemente orizzontale (anche se si può salire e scendere agli altri livelli) e lo crolling ha un effetto parallassiale abbastanza realistico anche se non molto rapido.

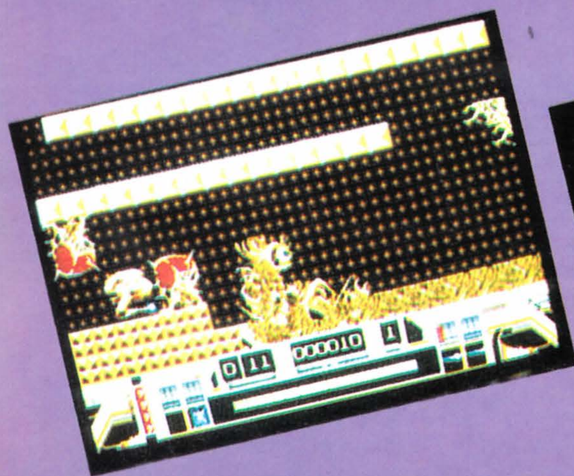
Il nostro **Jug** è un eroe a geometria variabile, nel senso che all'inizio è armato solo di un laser, ma in seguito assume altre conformazioni e armi. Jug vola, ma questo comporta un rapido dispendio di energia, che potrà riacquistare lentamente volando raso terra. Se l'energia si esaurisce del tutto non si perde una vita, però ci si trova nella scomoda posizione di non poter volare. Non temete però poiché troverete di tanto in tanto delle riserve d'energia che vi rianimeranno, nonché dei eletrasporti che vi trasferiranno da un punto all'altro del cervello.

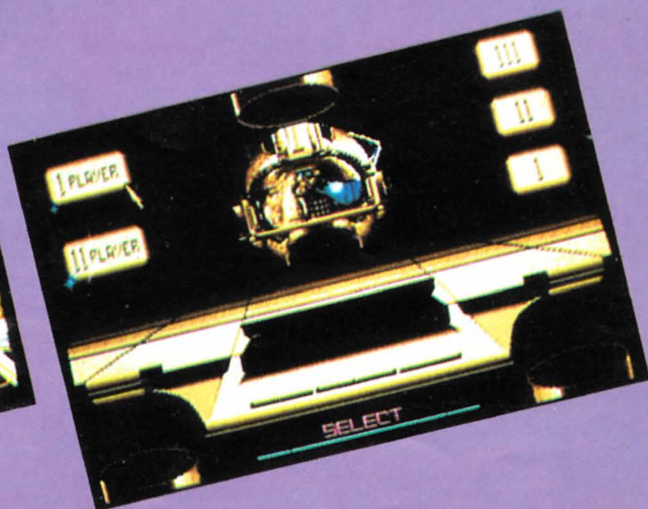
Grazie a un abile uso delle sfumature di ciascun colore, la grafica di **Jug** appare singolarmente eterea, e ogni livello ha un co-





lore-chiave. È consigliabile farsi una mappa del gioco, approfittando del tasto "pausa". **Jug** è un ibrido piuttosto riuscito di gioco avventuroso e di gioco di labirinti, e ha anche il pregio di non essere orrendamente difficile. Decisamente consigliabile.





NEUROM

Dopo **Battle Chess**, la Interplay, una nuova software house indipendente, ha prodotto **Neuromancer**, un gioco decisamente difficile da classificare. Lo si potrebbe definire una "cyberpunk adventure" in cui il giocatore è un cowboy del ciberspazio che, armato solo di una piastra VXB e di una copia del software Comlink I.O, deve scoprire cosa sta succedendo a tutti gli altri cowboy che scompaiono o restano uccisi.

Fin qui, basta un po' di lavoro investigativo, cioè parlare con certe persone, entrare in zone protette e venire arrestati di tanto in tanto. Gran parte del gioco consiste nel parlare con degli sconosciuti tramite dei collega-

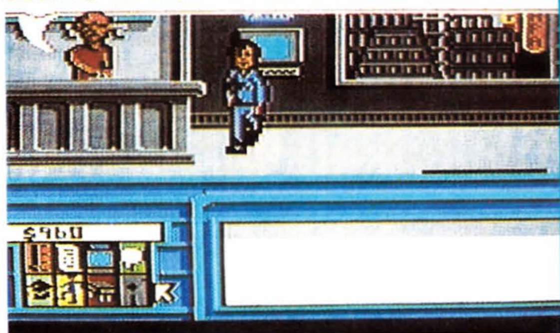


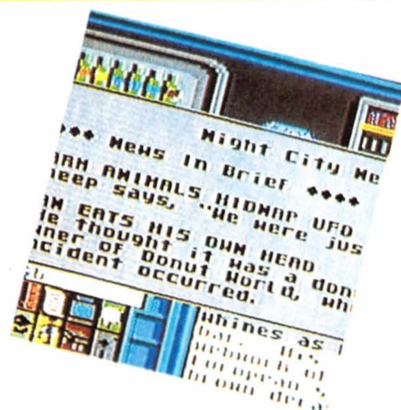
ANCER



menti modem, ma la finalità ultima è di procurarsi macchine e software sempre più potenti, come una piastra compatibile con il ciberspazio e il Comlink 6.0; tutte cose costose, anche perché all'inizio del gioco avete in banca solo 2000 dollari, che potrete usare tramite il vostro credit chip. Non siate spendaccioni, però: all'inizio del gioco dovete pagare il padrone del bar in cui vi trovate, e poi dovete sempre avere i soldi per la cauzione nel caso che la polizia vi arresti con un pretesto qualsiasi.
La vostra esigenza di possedere piastre sempre più sofisticate richiede molti soldi, e per farli potrete vendere alcune parti del vostro corpo, ma non ne vale la pena, poiché in cambio riceverete solo delle protesi di plastica che si consumeranno subito. Ciò che vi occorre è un Comlink 6.0, il programma che vi consente di penetrare nel ciberspazio. Il ciberspazio è un mondo irreale che la piastra vi proietta nella mente, un'informazione tridimensionale che può rivelarsi un mondo sinistro e inquietante. Tutti i sistemi computerizzati ("basi") sono rappresentati da forme matematiche. È dentro di essi che dovete penetrare, ma il guaio è che sono protetti dall'ICE, cioè le contromisure elettroniche antiintrusione. Per superare l'ICE occorre un "rompighiaccio", un software in

grado di aggirare le difese.
Nel corso del gioco potrete servirvi del PAX, un sistema analogo al teletext che dà accesso al sistema bancario, a un quotidiano e a una bacheca dove potrete trovare dei buoni indizi nonché lasciare dei messaggi. Per usare il sistema modem dovete trovare una presa adeguata e avere il software necessario, e poi con le parole d'ordine di rito avrete accesso alle basi. Nel corso del gioco avrete tra l'altro bisogno di certi chip che, inseriti direttamente nel cervello, vi conferiranno nuove abilità — come quelle di decrittare i messaggi o di riparare lo hardware. A parte l'informatica, non vi mancheranno certo parecchie attività d'altro tipo, tutte governate dal blocco di otto icone posto in fondo allo schermo.
La grafica è ottima e l'animazione del protagonista (osservate il suo passo baldanzoso!) è fantastica. Ottimi gli effetti sonori, ed eccellente la musica digitalizzata che accompagna il caricamento. **Neuromancer** è un ottimo gioco: il giocatore ci metterà un po' di tempo per capire la situazione e ciò che deve fare, ma ne vale la pena. Un altro successo per la Interplay!

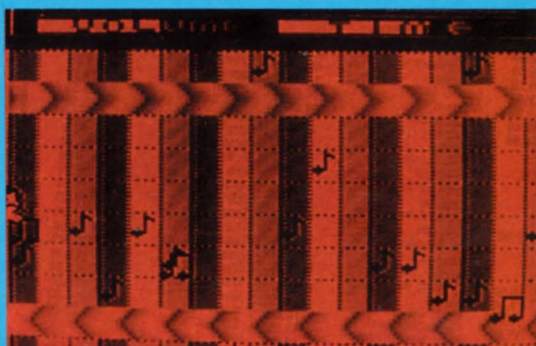


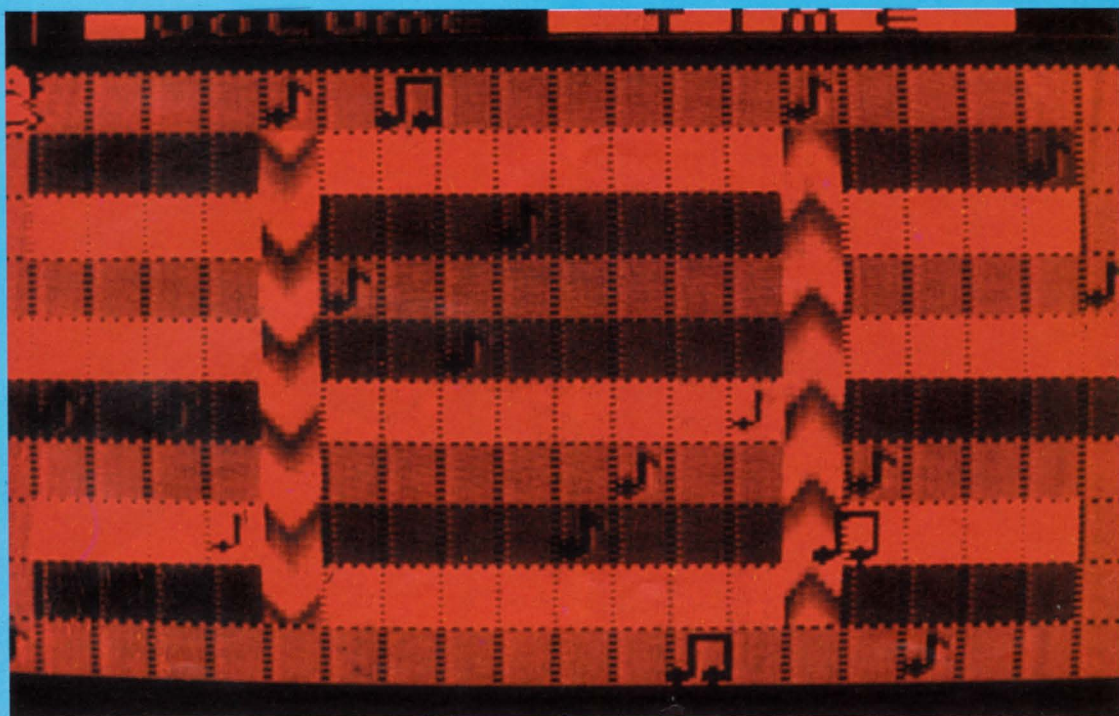




BEAT IT

La Mastertronic fa centro con **Beat It,** un ''labirinto musicale'' dall'aria ingannevolmente semplice e reso irresistibile dai ritmi che sprigiona. All'inizio del gioco si sente una base ritmica di basso e batteria, e l'obiettivo dei due protagonisti è di costruire su di essa, nota dopo nota, una vera e propria canzone. Ognuno dei mutevoli labirinti psichedelici che appaiono sullo schermo contiene sedici note, note che dovrete raccogliere e aggiungere al motivo. Messa così, la cosa sembra semplice ma in realtà dovrete affrontare bombe, ranocchi e poliziotti che vi costringono ad abbassare il volume, e inoltre verrete penalizzati se sceglierete le note sbagliate. I livelli sono ben cinquantanove, la grafica e l'animazione sono ottime e si gioca con il joystick. L'unico rischio è di essere travolti dai colori smaglianti e dai ritmi inarrestabile di questo gioco!





IN EDICOLA

una entusiasmante novità per il vostro Amiga



una vera guida per le migliori applicazioni del vostro computer

PUNISH

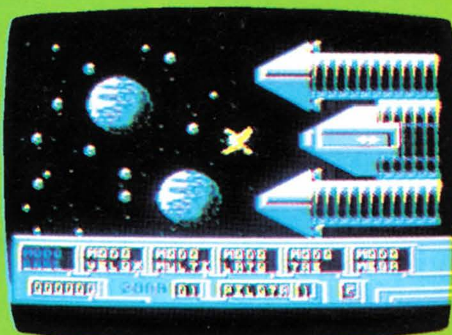


L'alba su Mordon era molto triste per Sam, unico casuale superstite della sua razza imprigionata nel nucleo del tempio labirinto di Zergos. Deciso a tentare un'impresa impossibile si è armato di un potente laser Voltron ad altissima velocità di sparo e capace di generare ben quattro micidiali diversi campi energetici. Ma oltre che sulla sua potente arma egli dovrà fare affidamento sul proprio coraggio perchè solo così potrà superare i numerosi livelli del tempio sorvegliati da miriadi di mostri assassini in grado di generare sfere di fuoco o assorbire l'energia vitale di Sam in un solo istante. Prima di avventurarsi nel tempio il nostro eroe dovrà preoccuparsi di saggiare le capacità della sua arma per saper scegliere in ogni situazione il miglior tipo di attacco.

JOYSTICK PORTA 2

F1/F3/F5	proiettili
F7	rete difensiva
SPAZIO	bombe
P	pausa
FUOCO	inizio gioco
	fine gioco

ADONIS



Sei l'ultimo sopravvissuto di una squadra di astrocaccia lanciatasi nell'atmosfera della base scientifica Astrolab per difendere gli scienziati all'attacco di un'orda di alieni piombati all'improvviso con l'evidente intenzione di impadronirsi delle importanti strutture scientifiche. I tuoi compagni sono stati tutti distrutti dagli alieni che purtroppo hanno avuto la meglio di voi. Ma tu, pur rimasto solo, decidi di non fuggire e rimani a costo della tua stessa pelle a portare a termine la tua missione. Raccogli i vari dispositivi che aumentano la potenza di fuoco o di manovrabilità del tuo velivolo e guardati attentamente alle spalle se vuoi sopravvivere.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

NEW YORK

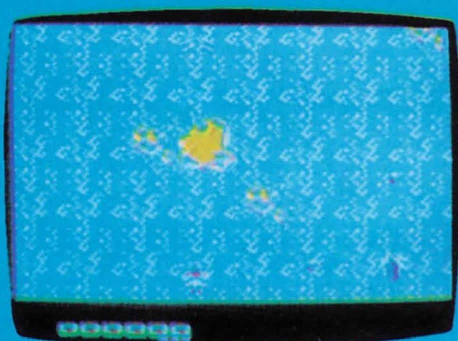


Nelle metropoli moderne purtroppo la delinquenza ha raggiunto limiti estremi ed è soprattutto nei luoghi piú appartati o piú frequentati che si verificano i maggiori episodi di violenza come nelle metropolitane. Ecco che è quindi stato istituito un servizio di sorveglianza collegato tramite un indicatore luminoso alla centrale di polizia sul quale la stazione metropolitana in cui sta accadendo un fattaccio si mette a lampeggiare. Tu fai parte di uno di questi gruppi specializzati e seguendo le indicazioni che ti vengono trasmesse devi raggiungere, usando i vagoni della sotterranea, nel piú breve tempo possibile e mettere in fuga i delinquenti, tranquilizzando gli onesti cittadini. Buon lavoro amico e non scordare di rifocillarti ogni tanto.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

F 104

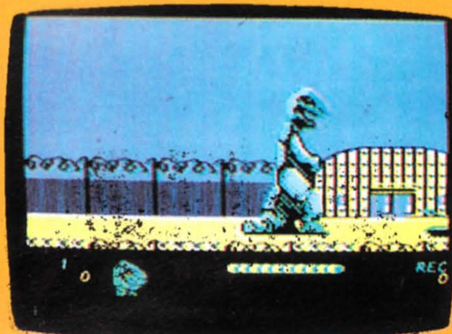


Il comando centrale sta attendendo i piani segreti rubati nella base militare nemica. Ma il difficile è proprio superare lo sbarramento difensivo che vuole impedire ad ogni costo che questi incartamenti giungano a destino. Tu ti sei offerto, quasi come un kamikaze, di guidare un F 104 aldilà delle forze nemiche. Sul tuo percorso aereo incontrerai ogni genere di ostacolo: delle postazioni controaeree dotate di missili teleguidati, dei sottomarini che appaiono all'improvviso sul pelo dell'acqua, elicotteri che sparano raffiche di mitragliatrice, tutti vogliono impedirti di portare a termine la tua missione, ma tu non ti arrenderai e fedele alla parola data venderai cara la pelle.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

REPTILUS



Protagonista della nostra avventura è un grosso rettile preistorico. Risvegliatosi per chissà quale strana reazione dopo anni e anni di sonno il nostro amico ha bisogno di sgranchirsi le gambe e i muscoli del corpo e la prima cosa che fa è buttarsi a capofitto contro tutto quello chè lo ostacola nei suoi movimenti e gli pare ostile e incosueto. Se la prenderà con gli edifici che demolirà a colpi di coda o contro i mezzi dell'esercito: elicotteri, carri armati, camionette. Si ciberà delle taniche di carburante o persino dei poveri uomini che temerari cercano di colpirlo con le mitragliatrici. Ma il bello giunge quando il nostro rettile incontra un suo gemello meccanico che dovrà annientare se tiene alla sua pelle.

JOYSTICK PORTA 1/2

RUN/STOP	pausa
Q	su
P	destra
I	sinistra
Z	giù
SPAZIO	fuoco
F1	fine gioco
F3	n. giocatori
F5	joyst. porta 1/2
F7	inizio gioco

GEAR



Gli alieni vortiani hanno deciso che è l'ora di impadronirsi delle basi interplanetarie della confederazione, dove è noto a tutti, vengono regolarmente svolti numerosi esperimenti scientifici e di conseguenza si trovano i più grandi cervelli esistenti. Ma la confederazione non può rimanere impotente davanti ad un attacco di queste proporzioni ed ha organizzato delle pattuglie che tengano sgombra l'area. Parti quindi dalla piattaforma dell'astronave interstellare che staziona in quel settore e affronta le varie navette nemiche terrificanti che ti vengono incontro. Pattuglia ogni sezione del settore da quelle più sgombre a quelle più disastrate, ma annienta il nemico.

JOYSTICK PORTA 2

1	demo
2	opzioni
F1	demo
F3	gioco
F5	passatempo
FUOCO	inizio gioco

DUNGEON EXPLORER

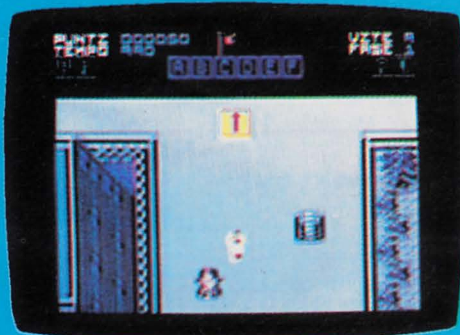


Ci troviamo nel bel mezzo dell'era medioevale. A causa di una guerra atomica tutto è andato distrutto, la civilità umana perduta e si è tornati a tempi molto antichi; dove le conoscenze erano molto inferiori alle attuali. Gli uomini vivevano una vita piú dura e le lotte fra le varie tribù e nazioni erano all'ordine del giorno. Anche il protagonista della nostra avventura si trova nei guai, deve rincorrere all'interno delle loro caverne segrete alcuni esseri malvagi che si sono impossessati delle ricchezze della sua gente. Guidalo nella sua lotta contro i suoi avversari stando attento perchè ovunque si celano insidie. Fai attenzione però alle ampolle che contengono una pozione di forza.

JOYSTICK PORTA 2

F7	inizio gioco
P	pausa
SPAZIO	mappa

TRANSFORMER

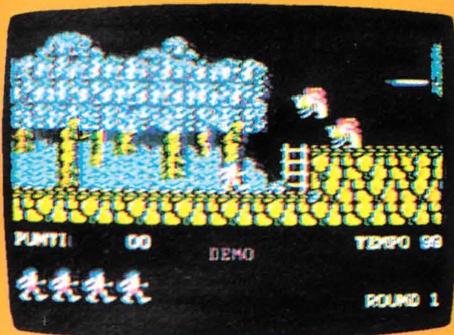


Il comando centrale ti ha affidato un'ennesima missione: affondare un certo numero di U-boat. Ma per fare ciò prima dovrai raggiungere il litorale, saltare sul tuo aereo superattrezzato e scontrarti con i tuoi nemici nel cielo che tenteranno in ogni modo di impedirti di raggiungere la zona delle operazioni navali. Per raggiungere la pista di decollo potrai usare una potente moto, ma anche sul percorso terrestre troverai numerosi ostacoli: automobilisti ed altri motociclisti che faranno di tutto per farti andare fuori strada. Raccogli le lettere dalla A alla F e i vari dispositivi che ti serviranno per aumentare le capacità difensive del tuo mezzo. Ogni tanto arriverà anche un furgone sul quale potrai fare le debite riparazioni al tuo mezzo.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

WILLOW

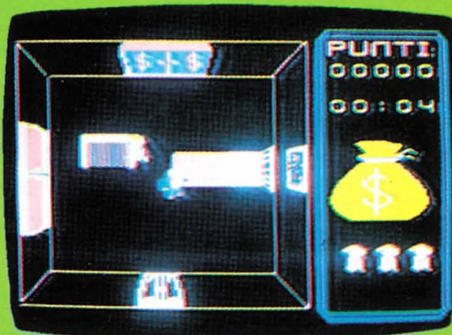


Da lungo tempo le forze del bene stanno combattendo un'impari lotta contro le forze del male che sfruttano la debolezza umana per ottenere vittorie sempre piú numerose e frequenti. Anche nella piccola regione di Grosvenor le forze demoniache hanno preso il sopravvento impossessandosi degli esseri piú deboli e stregando tutto e tutti. Solo il piccolo coraggioso Willow, dotato del suo arco con le frecce magiche, potrà essere in grado di arrestare e addirittura debellare il male. Dovrà avventurarsi nella foresta, combattere le farfalle giganti, il teschio incantato, un essere gigantesco mostruoso e giungere alle mura, avanti e avanti fin quando non si accorgerà che la sua opera è finalmente terminata.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

CROMAN

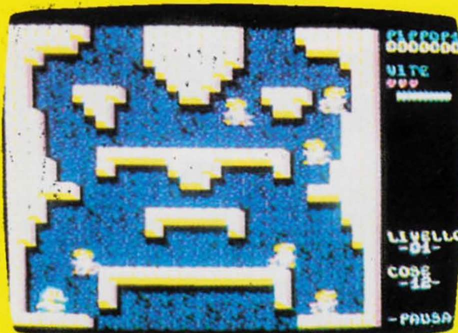


Billy è da tempo senza lavoro e per sfamare le bocche dei suoi piccoli ha da qualche mese preso la decisione di fare il ladro. Riceve da alcuni compiacenti domestici delle soffiate e si reca nelle dimore dei miliardari per ripulirli. Ma questa volta qualche cosa non è andata per il verso giusto. Non appena Billy oltrepassa il cancello della sontuosa villa si accorge che è in corso una festa, ma ormai è impossibile fuggire. Aiutalo a raccogliere le carte codificate che sono nascoste nelle varie stanze per permettergli di fuggire; infatti per passare attraverso una porta colorata Billy dovrà possedere il codice uguale. Raccogliete i pezzi del bottino e soprattutto il cibo e i beveraggi che possono però avere talvolta degli effetti poco piacevoli.

JOYSTICK PORTA 2

P	prende/lascia
E	beve/mangia
FUOCO	lancia bottiglie

PIP POP

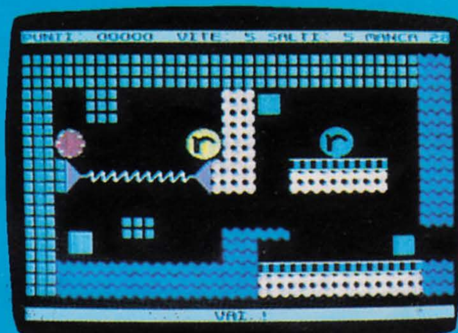


Sul pianeta dei paperi ogni anno si disputa una divertente gara chiamata Pip Pop. Vengono gonfiati dei palloni che sono poi infilati dentro strani animaletti che vengono sospinti per tutto lo spazio vuoto di un determinato schema. Usando delle bolle acide il papero di turno deve colpire gli animali, distruggere l'involucro esterno e quando il palloncino ivi contenuto vola in alto il concorrente deve schiacciarlo, altrimenti viene reinserito in un nuovo involucro e il gioco continua. Scopo fondamentale del gioco è naturalmente ripulire il settore da tutti i palloncini, non disdegnando di raccogliere i tesori e i coni di gelato che fanno guadagnare punti bonus. Il gioco può anche essere giocato da 2 concorrenti contemporaneamente e vince chi fa piú punti. Attento a non farti toccare dagli animaletti o perderai energia.

JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO inizio gioco

MR. BALL



Anche per una palla non è facile sopravvivere, soprattutto se si trova all'interno di un labirinto dove sono nascoste ovunque insidie di ogni genere, dalle scariche elettriche dei condensatori agli oggetti deflagranti. Ma la nostra palla deve per forza correre nel labirinto: primo, per raggiungere l'uscita, e secondo per raccogliere le particelle radioattive che purtroppo si sono sparpagliate per tutto il laboratorio. Saltella quindi a destra e a sinistra, usa abilmente l'ipersalto e recupera il perduto, stando molto attento a non entrare in contatto con niente ti possa sembrare nocivo per la tua salute. Tocca i punti indicati dalla freccia, perché in caso di morte ripartirai dall'ultimo toccato.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco
RUN/STOP pausa
SPAZIO ipersalto

IVANOVSKY



Devi distruggere il gioiello dei sette pianeti che è la fonte del potere di Ivanovsky. Per raggiungerlo e neutralizzare le 8 magie lanciate nel nome di Ivanovsky dovrai attraversare il cortile delle porte oscure ed entrare nel mondo dei pianeti, balzando da una dimensione ad un'altra per mezzo delle magie pronunciate dal signore del caos per prevenire la fuga di Ivanovsky. Avrai il potere magico della tua spada e dello scudo, ma che diminuisce ogni volta che li usi. Trova le pietre con il simbolo di Ivanovsky e salta loro sopra per assorbirne il potere. Quando l'avrai assorbito tutto lo spirito di Ivanovsky si tramuterà in una creatura che dovrai distruggere per trasformarla in una pietra magica. La magia più importante è quella del paradiso che ti permetterà di proteggerti dallo spirito malvagio e di entrare nelle casse che neutralizzano le 8 magie. Finché non riuscirai nel tuo scopo, vagherai per l'eternità e le tue energie saranno drenate dalle forze del male.

JOYSTICK PORTA 1

O	su
P	salta
M	scudo
FUOCO	inizio gioco
SPAZIO	pausa
RETURN	ricomincia
1	fine gioco
Q	sinistra
W	destra
M/P	spada

NARROW

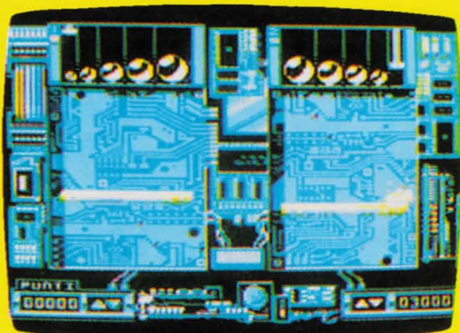


Ecco a voi come ha immaginato il nostro programmatore una corsa di motoveicoli del 2000. Tu sei il protagonista della gara, se riuscirai a superare anche queste ultime prove verrai nominato campione astrogalattico. A bordo della tua astromoto devi percorrere il tracciato automobilistico stabilito evitando attentamente i blocchi elettrici posti sul percorso per rendere le cose più difficili. Inoltre incontrerai dei nemici che potrai colpire con il tuo lancia-palle per stordirli prima che riescano a buttarti fuori strada. Avrai anche 3 muletti per riprovare se disferai il veicolo definitivo, ma attento al carburante.

JOYSTICK PORTA 2

F1	informazioni
SPAZIO	pausa sì/no

BAT

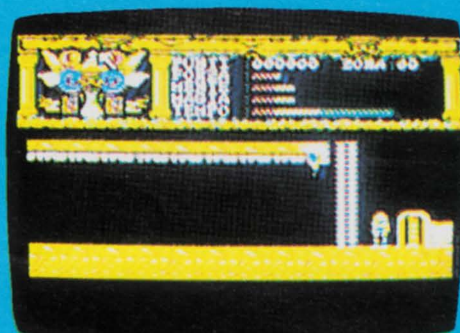


Un gioco alquanto strano è quello che vi proponiamo: dovete riuscire a battere il computer e dimostrare quindi con l'intelligenza umana la superiorità al mezzo elettronico. Voi usate la parte sinistra dello schermo, mentre il computer usa quella di destra e controllate un pistone che può essere mosso sopra 5 sfere d'acciaio. Quando premete il fuoco il pistone scende colpendo una sfera che cade su una piattaforma di metallo. Quanto si muove la piattaforma dipende dalle dimensioni della sfera usata. Per completare un livello di gioco dovrete riuscire entro un limite di tempo a mettere alla stessa altezza la vostra piattaforma e quella del computer. Con l'aumentare del livello il computer diventa piú veloce e il tempo limite diminuisce. Voi siete anche svantaggiati perchè partite in ritardo rispetto al computer. Il gioco termina se una delle due piattaforme tocca il fondo o il tempo scade.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco/colpite pistone

ELFISH TREASURE



C'era una volta nelle prime età dell'uomo dopo la grande distruzione una sanguinosa guerra tra i troll e gli elfi. I troll attaccavano i poveri e pacifici elfi nelle loro caverne impossessandosi dei loro tesori e degli oggetti magici, facendoli fuggire senza che potessero salvare nulla eccetto la pelle e alcune informazioni sulle grote dei loro nemici. Guida il capo degli elfi nella sua impari lotta contro questi perfidi guerrieri nella loro fortezza segreta. Attento che l'aria a disposizione dei tuoi uomini è limitata, esistono alcuni passaggi segreti e teleport, i pavimenti, pali e scale possono creare spiacevoli sorprese, funghi e simboli magici sono molto utili. Ma soprattutto non dimenticare la posizione magica che rinfresca i tuoi uomini e li rinvigorisce.

JOYSTICK PORTA 2

F7	inizio gioco
P	pausa
SPAZIO	mappa

RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64









SU QUESTA CASSETTA

LATO A

LATO A	COUNTER
1 FREE THE GIRL - 2 KILL TO LIVE	□□□
3 MAY SAVE - 4 SHEET - 5 ON GREEN	□□□
6 SPARK OUT - 7 MIG 3	□□□
8 LOOP - 9 WOODEN SWORD	□□□
10 CAT AND MOUSE - 11 WHO DARE	□□□
12 PAN - 13 THE BOWL	□□□
14 BURNER - 15 PUNISH	□□□

LATO B

LATO B	COUNTER
16 ADONIS - 17 NEW YORK	□□□
18 F. 104 - 19 REPTILUS	□□□
20 GEAR - 21 DUNGEON EXPLORER	□□□
22 TRANSFORMER - 23 WILLOW	□□□
24 CROMAN - 25 PIP POP	□□□
26 MR. BALL - 27 IVANOVSKY	□□□
28 NARROW - 29 BAT	□□□
30 ELFISH TREASURE	□□□

QUESTA CASSETTA
E' DI

NOME

COGNOME

VIA

CITTA

ANNOTAZIONI